GRUNDWERTE	
Attribute	ST, GE, KO, IN, WE, CH
Abgeleitete Werte	TP=KO+10 | RK=10+GE | Init=GE | GS=WE×5 | GS=WE×2m
Proben	Fertigkeitsprobe: 1W20+Attr.+Fert. | Rettung: 1W20+Z/R/W ≥ SG
Kritisch	20 Erfolg, 1 Patzer | Vorteil/Nachteil: 2W20, best/schlechtestes
Abhärtungsgrad (AG)	Zäh=KO+AG | Ref=GE+½AG | Will=WE+AG | TP=KO×AG+1W6/AG | Angriff=½AG+Attr.
AG-Richtwerte	1–2 Bürger/Wesen | 3–4 Kämpfer/Elite | 5–6 Bosse | 7+ Mythisch

KAMPF	
Runde	1 Init (1W20+GE) | 2 Aktionen: 1 Standard+1 Bewegung | 3 Angriffe
Angriff	W20+Angriff ≥ RK → Schaden | Krit 20: ×2 oder Extra
Aktionen	Standard: Angriff, Ritual, Fertigkeit | Bewegung: bis GS | Frei: Waffe ziehen, Woge
Woge	frei aktivierbar | RK+1, Schaden+1, Spezialfähigkeit
Manöver	Gezielt –4/+4 Schaden | Umreißen: ST-Wurf | Festhalten: vs. Zäh

WAHNSINN & FURCHT	
Willenswürfe	1W20+Will ≥ SG (10–12 leicht | 13–15 mittel | 16–18 schwer | 19+ extrem)
Wahnsinnsleiter	0 Stabil | 1–3 Angekratzt | 4–6 Verunsichert | 7–9 Instabil | 10–12 Gezeichnet | 13–15 Gebrochen | 16–18 Zerbrochen | 19–20 Verloren
Mutpunkte	Start 3 | Einsatz: Furcht bestehen, 1W6 GS heilen, Wahn unterdrücken
Effekte	Leicht: Zittern | Mittel: Halluzination, 1W4 Wahn | Schwer: Paralyse, Flucht | Extrem: Zusammenbruch, Besessenheit

MAGIE & AUSRÜSTUNG	
Rituale	Probe 1W20+Arkane Kunde ≥ 10+Stufe | Dauer: Minuten+ | Fehlschlag: Nebenwirkung
Beispiele	Bannkreis (Wesen fern) | Spiegelblick (andere Ebene) | Mutbitter (+2 Will 1h, –1 KO)
Alchemie	Probe 1W20+Alchemie ≥ 12–18 | Effekt: Tränke | Nebenwirkung: SL
Okkultes	Bannlaterne (3m Schutz) | Spiegelfragment (Illusion abw.) | Münze Zakynthos (+2 Ritual)